CARNIVAL®

SEGA®

CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA
INSTRUCCIONES DE JUEGO

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for the ATARI® Video Computer System™
Video Spiel-Kassetten für ATARI® Video Computer System™
Cartouche de Jeux Video pour ATARI® Video Computer System™
Video Spelkassette voor ATARI® Video Computer System™
Cartuccia Video Gioco per ATARI® Video Computer System™
Cartuchos de Juegos video para ATARI® Video Computer System™

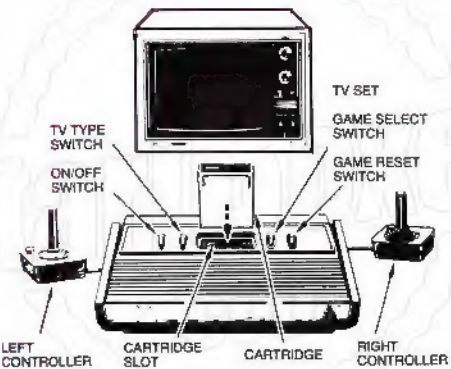
English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	8
Mode d'emploi en Français	Page	13
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	18
Istruzioni in Italiano	Pagina	23
Instrucciones en Español	Pagina	28

ATARI® and Video Computer System™ are trademarks of ATARI®, Inc.
© 1983 CBS Inc. Carnival® © 1980 Sega Enterprises, Inc.

GAME DESCRIPTION

Step right up and prove your skill at hitting targets in this challenging carnival shooting gallery. Take aim to build up your score with a careful choice of targets, but watch out for the bullet-eating ducks!

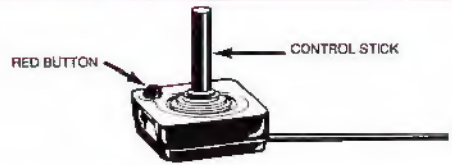
GETTING READY TO PLAY



- Make sure the Video Computer System™ is connected to the TV, and the power supply is plugged in.
- Be sure that you have plugged a controller into the jacks at the rear of the Video Computer System™.
- Insert cartridge as shown, then turn ON/OFF switch to ON.

(ALWAYS TURN THE ON/OFF SWITCH TO OFF WHEN INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.)

USING YOUR CONTROLS



1. **Control Stick:** Push the Control Stick right or left to move the gun.
2. **Red Button:** Press the red button to fire the gun.

HERE'S HOW TO PLAY

Step-By-Step Instructions

NOTE: Set the Left and Right Difficulty Switches to Position **A**.

Step 1: Getting started.

After power is turned on, a demonstration of the game is shown on screen. Press the Red Button on the left controller or the Game Reset switch to start a one-player game.

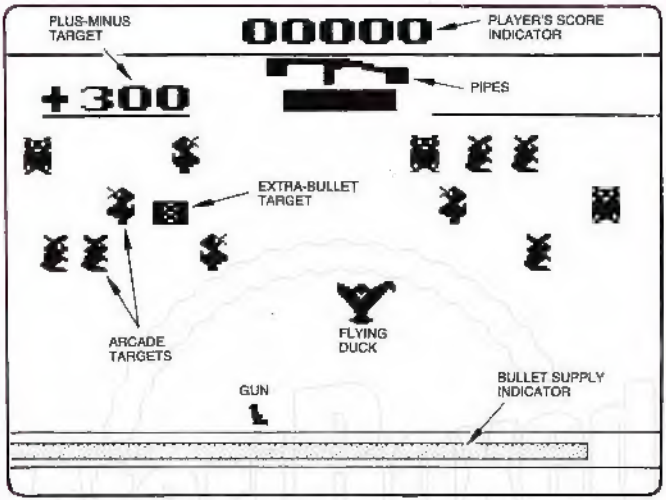
To select a two-player game, press the Game Select switch for two-player, then press Game Reset.

Step 2: Fire away!

Rack up points by firing bullets at the moving targets:

- Owls
- Ducks
- Rabbits
- Extra-Bullet Boxes

But be careful how you aim. Your bullet supply is limited.



STRATEGY

Ducks Bite the Bullets

Watch out! Ducks that you don't hit can fly down from the bottom row to eat ten of your bullets!

Special Strategy: Make sure you use up at least eight bullets before hitting the Extra-Bullet target. Your bullet supply can never show more than 40 bullets.

Pipe Dreams

Eight on-target hits clear the pipes from the screen. Hit the same colour pipes with two consecutive shots and you get four times the pipe score value.

Special Strategy: Knock out the pipes early in the game, while avoiding the moving targets. If the pipes remain in view while you are hitting the moving targets, ducks, ducks and more ducks start coming out!

Win Some – Lose Some

Score extra points or bullets by hitting the plus-minus target when the plus sign shows. But look out! If the minus sign is showing when the target is hit, the points or bullets are subtracted from your score or bullet supply.

The End

Clear the rack of all moving targets and pipes to move on to the next higher level of game play. The game ends when the last bullet is fired.

To replay the type of game you have been playing, press the Game Reset switch.

SCORING

Points scored for each target are listed according to level of play:

Target	Level:	1	2	3	4
Pipe		200	200	200	200
Bottom Row		20	30	40	50
Middle Row		40	50	60	70
Top Row		60	70	80	90
Extra Bullet		8	8	8	8

Hit two pipes of the same colour with two consecutive shots for a score of 200 points for the first pipe and 800 points for the second.

After you clear the gallery, 50 points are added to your score for each bullet remaining at the bottom of the screen. The maximum number of bullets you can have in the Bullet Supply is 40.

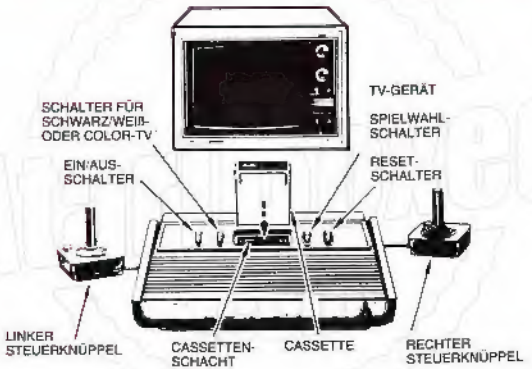
THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing Carnival®, but it is only the beginning! You'll find that this cartridge is full of special features to make Carnival® exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!

SPIELBESCHREIBUNG

Bei dieser tollen Schießbude kannst Du Deine Treffsicherheit beweisen – ziele genau und erreiche so eine möglichst hohe Punktzahl. Suche sorgfältig unter den Zielen die richtigen aus – aber achte auch auf die munitionsfressenden Enten!

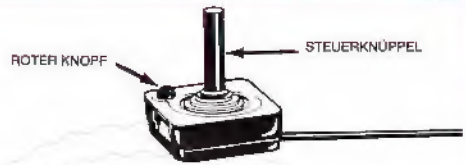
VORBEREITUNG ZUM SPIEL



- Schließe die Console am TV-Gerät an und stecke den Stecker in die Steckdose.
- Füge die Stecker der Steuerknüppel in die Anschlüsse an der Rückseite der Console ein.
- Setze die Cassette in den Cassettenschacht ein und schalte den ON/OFF-Schalter auf ON.

SCHALTE DEN ON/OFF-SCHALTER IMMER AUF OFF (AUS) – BEVOR DU EINE CASSETTE EINSCHIEBST ODER HERAUSNIMMST!

GEBRAUCH DER STEUERKNÜPPEL



1. Steuerknüppel: Drücke den Steuerknüppel nach links oder rechts, um das Gewehr zu bewegen.
2. Roter Knopf: Drücke zum Schießen auf den roten Knopf.

SO WIRD GESPIELT

Schritt für Schritt-Anleitung

BEACHTE: Stelle den linken und den rechten Schalter für den Schwierigkeitsgrad auf Position **A.**

Schritt 1: Der Anfang

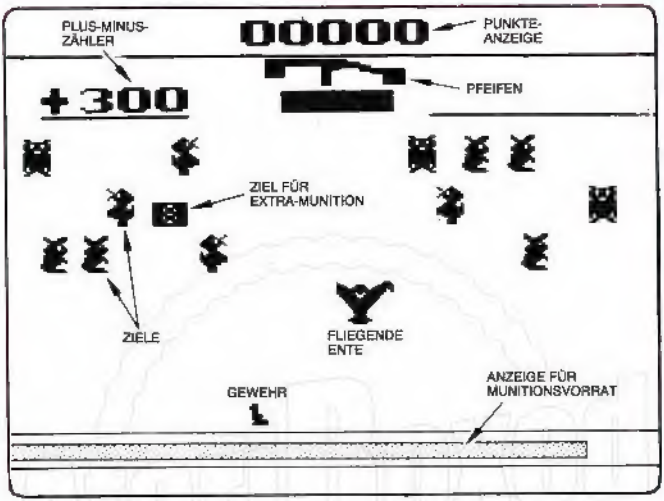
Nachdem Du das Gerät eingeschaltet hast, wird der Spielablauf auf dem Bildschirm gezeigt. Drücke den roten Knopf auf dem linken Steuerknüppel oder den "Reset"-Schalter, um das Spiel für einen Spieler zu beginnen. Um das Spiel für 2 Spieler einzustellen, schalte den "Select"-Schalter auf zwei Spieler (two players) und drücke anschließend den "Reset"-Schalter.

Schritt 2: Der Spaß beginnt!

Du erhälst Punkte, wenn Du die sich bewegenden Ziele triffst.

- Eulen
- Enten
- Hasen
- Kästchen für Extra-Munition

Ziele sehr sorgfältig; Deine Munition ist begrenzt!



STRATEGIE

Munitionsfressende Enten

Achtung! Noch nicht abgeschossene Enten können herabfliegen und 10 Schüsse Deiner Munition fressen.
Spezial-Strategie: Achte darauf, daß – bevor Du auf die Kästchen mit Zusatzmunition schießt – bereits mindestens 8 Schüsse verbraucht sind. Der Munitionsvorrat kann nie höher sein als 40 Schüsse.

Pfeifen

Mit 8 Treffern kannst Du die Pfeifen vom Bildschirm herunterschießen. Wenn Du 2 Pfeifen der gleichen Farbe mit 2 aufeinanderfolgenden Schüssen triffst, bekommst Du den vierfachen Punktwert.
Hinweis: Versuche die Pfeifen so früh wie möglich abzuschießen und vermeide dabei die sich bewegenden Ziele. Solange die Pfeifen noch auf dem Bildschirm sind und Du nur auf die anderen Ziele schießt, werden immer mehr Enten erscheinen.

Win Some – Lose Some (Extragewinne – Verluste)

Du bekommst Extrapunkte oder Munition, wenn Du auf das Plus-Minus- Feld schießt, während das Plus-Zeichen sichtbar ist.
Wenn das Minus-Zeichen erscheint, werden entsprechend Punkte oder Munition abgezogen.

Spielende

Schieße alle beweglichen Ziele ab. Du bekommst anschließend ein neues Spiel mit einem höheren Schwierigkeitsgrad. Das Spiel ist zu Ende, wenn der letzte Schuß abgefeuert wurde.
Um das gleiche Spiel anschließend zu wiederholen, betätige den "Reset"-Schalter.

PUNKTE

Für jedes getroffene Ziel werden nachstehend aufgeführte Punkte vergeben. Die Höhe der Punkte richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad.

Ziel	Schwierigkeitsgrad:	1	2	3	4
Pfeife		200	200	200	200
Untere Reihe		20	30	40	50
Mittlere Reihe		40	50	60	70
Obere Reihe		60	70	80	90
Extra Munition		8	8	8	8

Wenn Du 2 Pfeifen mit der gleichen Farbe mit 2 aufeinanderfolgenden Schüssen triffst, erhälst Du für die erste Pfeife 200 Punkte und für die zweite Pfeife 800 Punkte.

Nachdem Du die Gallerie leergeschossen hast, werden zu Deinem Punktestand für jeden übriggebliebenen Schuß 50 Punkte hinzuaddiert. Die Höchstzahl von Schüssen, die hier zur Anrechnung kommen kann, ist 40. Die übriggebliebenen Schüsse werden in der unteren Reihe am Bildschirm angezeigt.

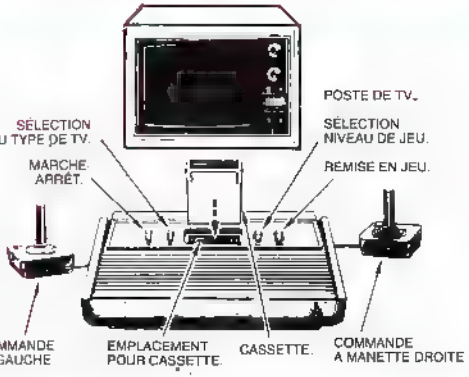
SPAß AM ENTDECKEN

Dieses Anleitungsheftchen vermittelt Dir die Grundinformationen, die Du benötigst, um Carnival zu spielen. Aber das ist nur der Anfang! Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viel mehr steckt, daß jedes neue Spiel immer wieder neuen Spaß bringt. Probiere verschiedene Techniken aus und – viel Spaß dabei!

DESCRIPTION DU JEU

Prouvez votre habileté en tirant sur les cibles de ce stand de l'An 2000. Le but est de faire monter votre score le plus haut possible en choisissant bien vos cibles, mais prenez garde aux canards mangeurs de munitions!

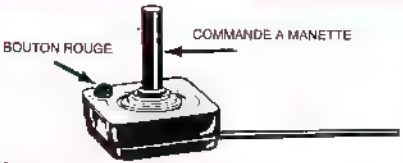
PRÉPAREZ-VOUS A JOUER



- Assurez-vous que la console vidéo est branchée sur la TV, et que le transformateur est branché.
- Assurez-vous que vous avez branché une commande à manette dans la prise gauche à l'arrière de la console.
- Introduisez la cassette comme indiqué, puis tournez le bouton marche/arrêt ("ON/OFF") sur marche ("ON").

(TOURNEZ TOUJOURS LE BOUTON MARCHE/ARRÊT ("ON/OFF") SUR ARRÊT ("OFF") QUAND VOUS INSÉREZ OU ENLEVEZ UNE CASSETTE).

COMMENT UTILISER VOS COMMANDES A MANETTE



1. Commande à manette:
Poussez la commande à manette à droite ou à gauche pour diriger le fusil.
2. Bouton rouge: Appuyez sur le bouton rouge pour faire feu.

COMMENT JOUER

Instructions par étapes.

REMARQUE: Tournez le bouton à degré de difficulté sur position **A.**

1re Etape: Préparez-vous!

Après avoir allumé la console, une démonstration du jeu est faite sur l'écran. Appuyez sur le bouton rouge à gauche de la commande à manette ou le bouton de remise en jeu pour commencer une partie à un joueur.

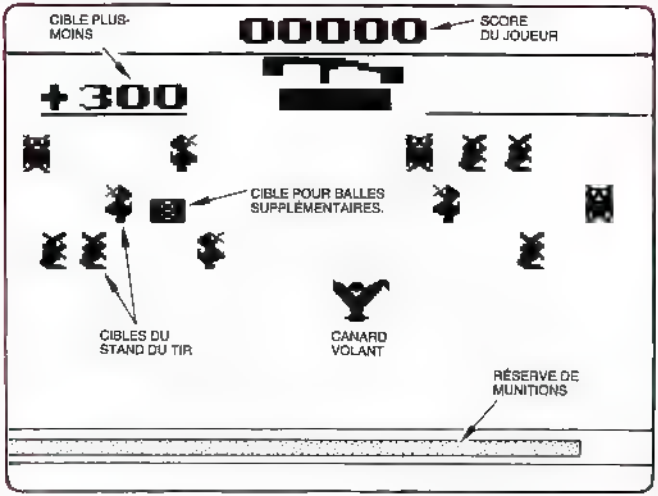
Pour jouer à deux: Appuyez sur le bouton de sélection de partie à deux joueurs, puis appuyez sur le bouton rouge de la commande.

2e Etape: Feu!

Marquez des points en tirant des balles sur les cibles qui défilent;

- Hiboux
- Canards
- Lapins
- Boîtes de balles supplémentaires.

Mais attention, choisissez bien vos cibles – Votre réserve de munitions est limitée.



STRATEGIE

Des canards qui mangent les munitions.
Attention! Les canards que vous ne touchez pas peuvent s'envoler en zigzagant jusqu'en bas pour manger 10 de vos munitions!

Stratégie spéciale: Assurez-vous que vous avez utillisé au moins 3 balles avant de tirer sur la cible pour balles supplémentaires. Votre réserve de munitions ne peut jamais fournir plus de 40 balles.

Des pipes de rêve

8 tirs réussis sur les pipes les éliminent de l'ecran. Tirez sur les pipes de même couleur en deux tirs consécutifs et vous obtiendrez 4 fois la valeur du score en pipes.

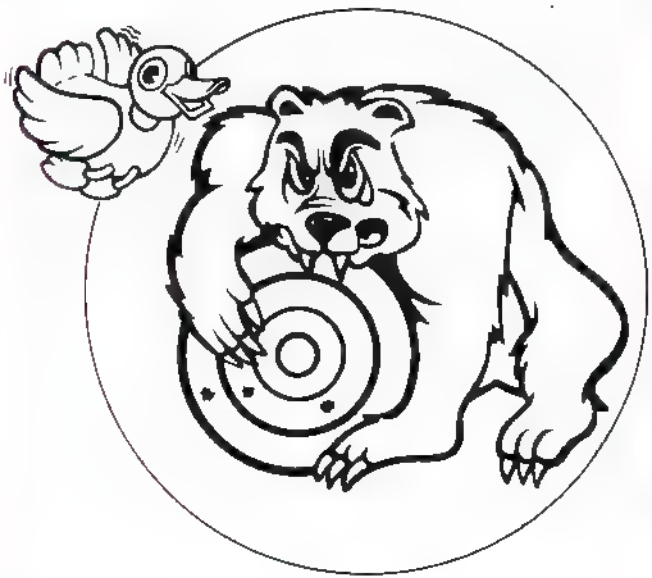
Stratégie spéciale: Eliminez les pipes du jeu le plus tôt possible, tout en épargnant les cibles mouvantes. Si les pipes restent en vue pendant que vous tirez sur les cibles mouvantes, des canards, des canards et encore plus de canards commenceront à s'envoler!

Sachez gagner – Sachez perdre

Gagnez des points supplémentaires ou des munitions en tirant sur la cible plus-moins quand le signe plus est allumé. Mais attention! Si le signe moins est allumé quand la cible est touchée, les points ou les munitions sont soustraites de votre score ou de votre réserve de munitions.

Fin!

Eliminez toutes les cibles et les pipes en ligne pour passer au niveau supérieur de la partie. Le jeu prend fin quand la dernière balle a été tirée. Pour rejouer la même partie appuyez sur le bouton de remise en jeu.



SCORES

Les points marqués pour chaque cible sont classés suivant le niveau de la partie.

Cible	Niveau:	1	2	3	4
Pipe		200	200	200	200
Ligne du bas		20	30	40	50
Ligne du milieu		40	50	60	70
Ligne du haut		60	70	80	90
Balle supplémentaire		8	8	8	8

Tirez sur deux pipes de la même couleur en deux tirs consécutifs pour un score de 200 points pour la première pipe et de 800 points pour la seconde.

Après avoir éliminé toutes les cibles du stand, 50 points sont ajoutés à votre score pour chaque balle restante au bas de l'écran. Le nombre maximum de balles auquel vous avez droit dans votre réserve de munitions est de 40.

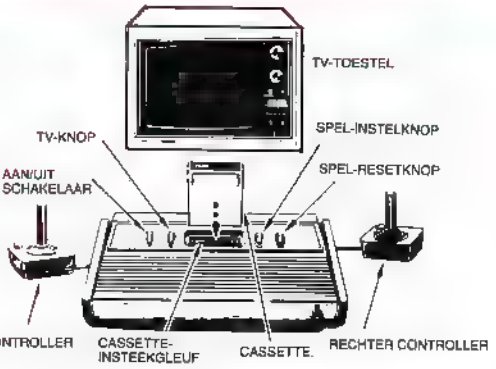
DECOUVREZ TOUJOURS PLUS!

Cette notice d'instruction vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à CARNIVAL. Mais ce n'est que le commencement! En jouant vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant, vous en avez encore beaucoup à découvrir!

SPELBESCHRIJVING

Komt dat zien, komt dat zien, en bewijs uw schietvaardigheid in deze kermis schiettent. Bepaal zorgvuldig uw doelen, maar kijk uit voor de kogel-etende eenden.

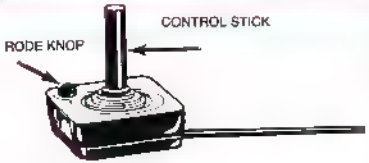
HET SPEELKLAAR MAKEN



- Overtuig u ervan, dat de Video spelcomputer™ op de TV is aangesloten en de stroom is ingeschakeld.
- Controleer of de controller in de LINKER aansluiting aan de achterzijde van de spelcomputer is bevestigd.
- Met de ON/OFF schakelaar op 'OFF' steekt U de cassette in de gleuf, zoals hierboven aangegeven.

SCHAKEL DE ON/OFF SCHAKELAAR ALTIJD OP "OFF" BIJ HET UITHALEN OF INBRENGEN VAN EEN CASSETTE.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS



1. Control stick: Bij het naar links of rechts bewegen van de stick, richt u het geweer op het door u bepaalde doel.

HOE HET SPEL TE SPELEN

Stap-voor-stap instructies:

ATTENTIE: Zet de linker en rechter 'moeilijkheidsknop' in positie **A.**

Stap 1: Start

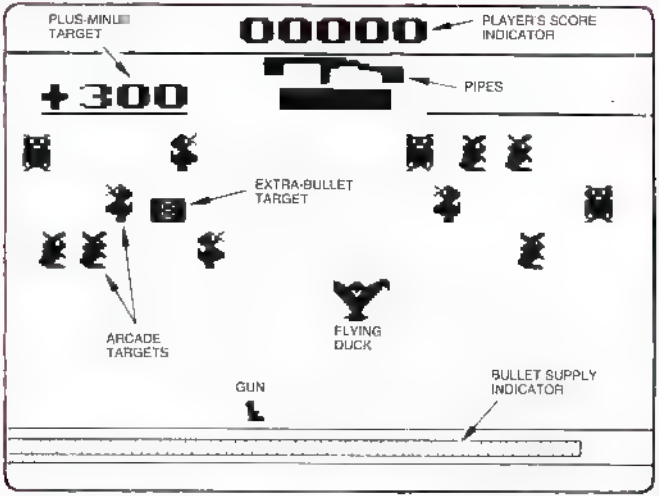
Wanneer de stroom is ingeschakeld ziet u een demonstratie-voorbeeld van het spel op uw scherm. Druk op de rode knop op de linkerhand-controller of op de game-resetknop om het spel voor één persoon te spelen.
Om met twee spelers te spelen drukt u op de 'game-selectknop voor 2 spelers. Daarna drukt u op de game-resetknop.

Stap 2: Vuur!

Score zoveel mogelijk punten door op de bewegende doelen te schieten

- uilen
- konijnen
- eenden
- extra kogeldozen

Wees voorzichtig met het bepalen van uw doel. Uw kogelvoorraad is beperkt.



STRATEGIE:
Eenden eten de kogels op

Klijk uit! Eenden die niet door u geraakt zijn kunnen vanaf de onderste rij naar beneden vliegen om daar tien van uw kogels op te eten.
Speciale strategie: Let op, dat u minstens 8 kogels verbruikt voordat u het 'extra-kogel' doelwit raakt. Uw munitie-voorraad wordt nooit groter dan 40 kogels.

Het Pijpenrad

Met 8 gerichte schoten kunt u de pijpjes van het scherm laten verdwijnen. Wanneer u 2 pijpjes van dezelfde kleur met 2 opeenvolgende schoten raakt, krijgt u een 4 x hogere score.
Speciale strategie: Probeer de pijpjes bij het begin van het spel uit te schakelen, daarbij de andere bewegende doelen ontwijkend. Wanneer de pijpjes in beeld blijven terwijl u de andere doelen onder vuur neemt, komen er eenden, eenden en steeds meer eenden.

Winnen - Verliezen

Win extra punten of kogels door het plus/minteken te raken, wanneer u het plus-teken ziet. Maar klijk uit! Wanneer het 'min-signaal' geraakt is, worden punten of kogels van uw toaal-score afgetrokken.

Einde van het spel

Verwijder alle bewegende doelen en pijpjes om naar een volgend, moellijker niveau te gaan. Het spel stopt wanneer de laatste kogel is afgevuurd.

Om het spel, dat u zojuist speelde opnieuw te spelen, drukt u op de 'game-reset' knop.

SCORE

De voor elk doel gescoorde punten worden genoteerd overeenkomstig het spel-niveau

Doel	Hoogte:	1	2	3	4
Pijpen		200	200	200	200
Onderste rij		20	30	40	50
Middelste rij		40	50	60	70
Bovenste rij		60	70	80	90
Extra kogels		8	8	8	8

Raak twee pijpen van dezelfde kleur met twee opeenvolgende schoten; u krijgt 200 punten voor de eerste pijp en 800 voor de tweede.

Na het leegschieten van de tent worden voor elke op de onderste rij overgebleven kogel 50 punten aan uw score toegevoegd. Het maximum aantal kogels dat u bij de kogelbevoorrading kunt verkrijgen is 40.

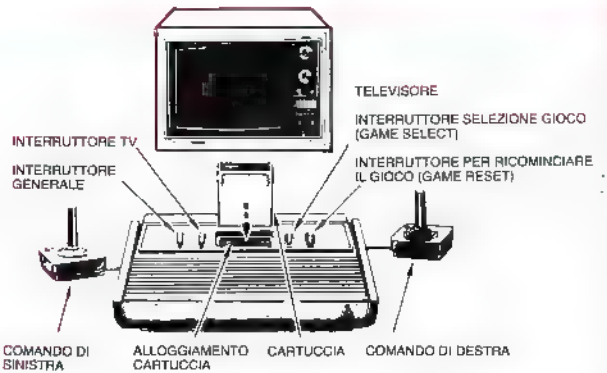
ONTDEK DE MOGELIJKHEDEN

Dit instructieboekje geeft de basisinformatie die u nodig heeft om het CARNIVAL®-spel te spelen; maar dit is slechts het begin! U zult ontdekken, dat deze cassette vol zit met speciale effecten om CARNIVAL®, elke keer dat u er mee speelt, aantrekkelijker te maken. Experimenteer met de verschillende technieken en geniet van het spel.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Datevi da fare e provate la vostra abilità nel colpire il bersaglio in questa stimolante galleria di tiro di carnevale. Prendete la mira ed aumentate i vostri punti con una scelta attenta dei bersagli, ma guardatevi dalle anitre che mangiano le munizioni!

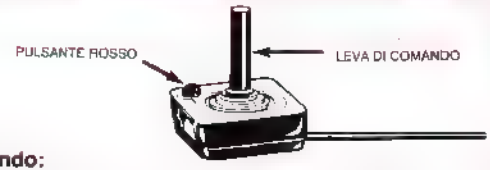
PREPARAZIONE AL GIOCO



- Accertatevi che il Video Computer System™ sia collegato al televisore e che la spina della corrente sia innestata.
- Accertatevi che i comandi siano inseriti nelle prese sul retro del Video Computer System™.
- Inserire la cartuccia come indicato, quindi accendere

(PRIMA DI INSERIRE O TOGLIERE UNA CARTUCCIA E' NECESSARIO SPEGNERE L'APPARECCHIO).

USO DEI COMANDI



1. Leva di Comando:
Spingere la leva di comando a destra o a sinistra per spostare l'arma.
2. Pulsante Rosso:
Premere il pulsante rosso per sparare.

COME SI GIOCA

Istruzioni fase per fase

NOTA: Posizionate su **A** gli interruttori di difficoltà destro ■ sinistro.

Fase 1: Inizia il gioco.

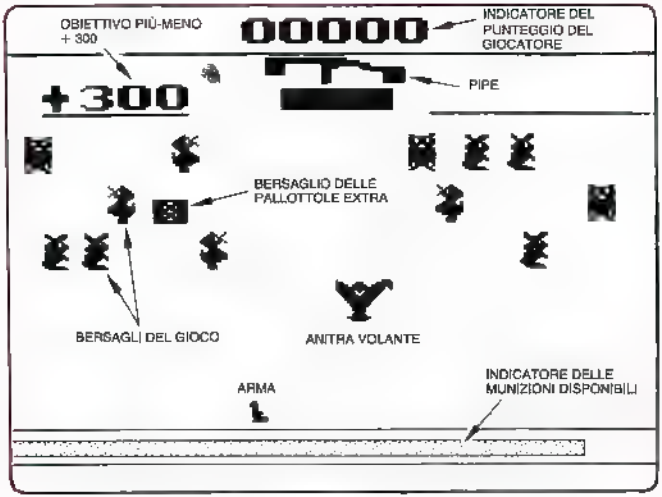
Appena si accende l'apparecchio compare sullo schermo una dimostrazione del gioco. Premere il pulsante rosso del comando di sinistra oppure quello di GAME RESET per iniziare il gioco con un solo giocatore.
Per selezionare un gioco con due giocatori, premere l'interruttore GAME SELECT per due giocatori, quindi premere GAME RESET.

Fase 2: Si comincia a sparare!

Fate collezione di punti sparando pallottole ai bersagli mobili.

- Gufi
- Conigli
- Anitre
- Scatole extra di pallottole

Ma state attenti ■ come tirate perché la disponibilità di pallottole è limitata.



STRATEGIA

Le anitre mangiano le pallottole

State attenti! Le anitre che non vengono colpite possono volare scendendo dalla fila inferiore per mangiarsi dieci delle vostre pallottole!
Strategia speciale: Accertatevi di aver utilizzato almeno otto pallottole prima di colpire il bersaglio delle munizioni extra. L'indicatore della disponibilità di munizioni non può mai superare le 40 pallottole.

Pipe fantastiche

Otto obiettivi colpiti faranno sparire le pipe dallo schermo. Colpite le pipe dello stesso colore con due colpi consecutivi per ottenere quattro volte il valore del punteggio della pipa.
Strategia speciale: Fate sparire le pipe all'inizio della gara evitando i bersagli mobili. Se le pipe rimangono in vista mentre voi colpite i bersagli mobili, incominceranno ad arrivare anitre, anitre ed ancora anitre!

Vincere qualcosa – perdere qualcosa

Guadagnatevi punti ■ munizioni extra colpendo il bersaglio più-meno quando è in vista il segno più. Ma state attenti! Se c'è il segno meno quando viene colpito il bersaglio, i punti o le munizioni vengono sottratti dal punteggio o dalla disponibilità di pallottole.

La fine

Liberate la rastrelliera da tutti bersagli mobili e dalle pipe per passare al livello superiore di gioco. Il gioco finisce quando viene sparata l'ultima pallottola.
Per ricominciare lo stesso gioco premere l'interruttore GAME RESET.

PUNTEGGIO

I punti che si ottengono con ciascun bersaglio sono elencati a seconda del livello di gioco.

Bersaglio	Livello 1	2	3	4
Pipa	200	200	200	200
Fila inferiore	20	30	40	50
Fila mediana	40	50	60	70
Fila superiore	60	70	80	90
Munizioni extra	8	8	8	8

Se si colpiscono due pipe dello stesso colore con due colpi consecutivi si ottengono 200 punti per il primo tubo e 800 punti per il secondo.

Dopo che la galleria di tiro è stata liberata da tutti i bersagli, verranno aggiunti al vostro punteggio 50 punti per ogni pallottola rimasta in fondo allo schermo. Il numero massimo di pallottole che potete avere nella vostra scorta è 40.

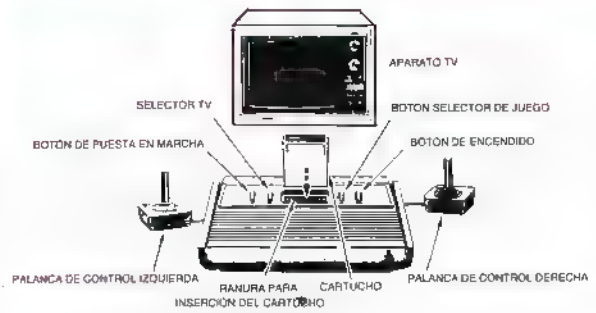
IL PIACERE DI SCOPRIRE

Questo opuscolo di istruzioni contiene le informazioni di base che vi occorrono per incominciare a giocare con CARNIVAL®, ma è soltanto l'inizio! Troverete che questa cartuccia è piena di speciali caratteristiche che rendono CARNIVAL® emozionante ogni volta che giocate. Sperimentate con tecniche differenti – e godetevi il gioco!

DESCRIPCION DEL JUEGO

Pongase de pie y pruebe su pericia apuntando a los blancos en ésta competición de tiro en una galeria carnavalesca. Procure conseguir su resultado eligiendo bien los blancos pero atento a los patos que se comen a las balas.

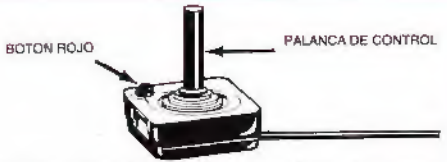
PREPARANDOSE PARA JUGAR



- Asegúrese que el sistema de video computador™ está conectado al TV, y que la toma de corriente está enchufada.
- Compruebe que las dos palancas de control han sido enchufadas en los jacks que se encuentran en la parte trasera del sistema de video computadora™.
- Introducir el cartucho (ver dibujo) y encender el aparato.

ASEGURESE QUE LA UNIDAD DE VIDEO ESTE APAGADA ANTES DE COLOCAR O QUITAR UN CARTUCHO.

USO DE SUS CONTROLES



1. Palanco de control: Empuje a la izquierda o derecha la palanca de control para mover el rifle.

2. Buton rojo: Pulse el boton rojo para disparar.

HE AQUI LA FORMA DE JUGAR

Instrucciones paso a paso:

NOTA: Colocar los conmutadores de selección de dificultad de juego en posición **A.**

Paso 1: Empecemos!

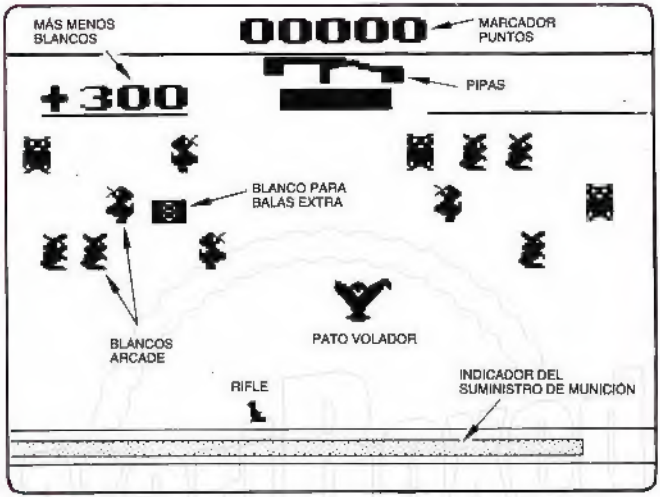
Nada más conectar el aparato, aparece en la pantalla una muestra del juego. Apretando el boton rojo del controlador o el boton de puesta en marcha de la consola, se empieza el juego para un solo jugador. Para jugar dos personas hay que accionar el boton de selección de juego en posición 2 jugadores y apretar el boton de puesta en marcha.

Paso 2: Atención fuego!

Vaya acumulando puntos disparando sobre los blancos moviles.

- Buhos
- Conejos
- Patos
- Munición adicional

ATENCIÓN! no derroche munición, su reserva de balas es limitada.



ESTRATEGIA

Los patos se comen las balas.

Cuidado! Un pato superviviente puede volar desde la fila inferior y comerse diez balas.

Estrategia especial: Debe haber consumido como mínimo 8 balas antes de disparar al blanco para balas extras. El suministro de munición no puede sobrepasar las 40 balas.

Pipas de ensueño

Ocho blancos consiguen suprimir las pipas de la pantalla. Dele a pipas del mismo color con dos tiros consecutivos y multiplicara por cuatro el valor de los puntos obtenidos.

Estrategia especial: Derribe las pipas al principio del juego. Si queda alguna pipa en la rueda mientras que Vd está disparando a los blancos móviles, patos, patos y más patos continuarán apareciendo.

Gane algo – pierda algo

Consiga puntos o balas extra dando en el blanco plus-minus situado a la izquierda. Pero cuidado! Si aparece el signo menos cuando Vd. da en el blanco, los puntos o balas indicados le serán descontados del total.

El final

Limpie el rack de todos los blancos móviles y pipas, después complete el bastidor del oso para pasar al nivel superior de juego. El juego termina para cada jugador cuando dispara su última bala.
Para repetir la opción de juego que estaba utilizando, apriete el boton de puesta en marcha (reset).

PUNTUACION

Puntos conseguidos con cada blanco de acuerdo con el nivel de juego:

Blanco	Nivel:	1	2	3	4
Pipa		200	200	200	200
Línea inferior		20	30	40	50
Línea media		40	50	60	70
Línea superior		60	70	80	90
Bolas extra		8	8	8	8

Dé a dos pipas del mismo color con dos tiros consecutivos para conseguir 200 puntos para la primera pipa y 800 puntos para la segunda.

Cuando se ha limpiado la galería, la puntuación se incrementa con 50 puntos por cada bala que queda en la parte inferior de la pantalla. El número máximo de munición no puede exceder de 40 balas.

LA DIVERSION DE DESCUBRIR

Este librito de instrucciones proporciona la información básica que Vd. necesita para empezar a jugar Carnival, pero ésto es solo el comienzo! Vd. encontrará que este cartucho está lleno de probabilidades para hacer que Carnival sea muy emocionante cada vez que se juega. Exprimente con técnicas diversas y disfrute del juego!